PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 239, onsdag 12. mai 1999.

Redaksjonelt

Ja, nå har vi nok en gang vært gjennom nok godt & dårlig vær siden siste PHOBOS til at det kunne være en tanke å skrive om det. Fra rent sommerlige tilstander rundt 1. mai til en fryktelig hevn fra Kong Vinter for noen få dager siden. Men så har det seg altså slik at det har kommet så mye og så variabelt ovenfra hittil i år, at det nærmest blir for mye å skulle holde rede på det alt sammen i PHOBOS. Vi kommer nok fortsatt til å bemerke ekstreme væreforhold i en og annen redaksjonelt-spalte. Sitter man og skriver nede i Bjørvika i +40 i skyggen vil nok leserne få en antydning om det. Men vi er da pokker heller ikke noen filial av Meteorologisk Institutt! De av dere som ønsker referater av hvordan det var å være ute en bestemt dag, får heller slå etter gamle værmeldinger på Internett.

På spillsektoren er det ikke så mye nytt å melde. Vi trykker opp flere eksempler på Tomas Mørkrids utmerkede PR-arbeid for sitt nye rollespill *Fabula*. (Sender dere oss flere klipp, eller henvisninger til hvor man kan få fatt i dem, så trykker vi dem gjerne.) Tomas er også blitt hørt i radio om emnet i det siste, og vi vet ikke om vi også skal se frem til å møte ham på TV. Den godeste hr. Mørkrid kunne jo være litt sterk kost selv for *Mandagsklubben*... Ellers er det jo grunn til å beklage at ARCON er sent ute med brosjyren sin (igjen). Dette later til å være et endemisk problem, som det hadde vært enda lettere å ta kraftig avstand fra om ikke PHOBOS hadde vært redigert utelukkende av ARCON-komitémedlemmer. Vi vet jo en smule om hva som foregår bak kulissene og det som ligger bak forsinkelsene, så det skal vi eventuelt få komme tilbake til en annen gang.

Men nå får vi heller avslutte denne innledende spalten med en oppfordring: Husk at det ikke er så mange månedene igjen til det enorme PHOBOS 250!!! Om dere som leser dette noen gang har vurdert å bidra med et eller annet til PHOBOS, så ***kom med det nå!*** Vi ønsker ikke å underbygge de allerede sterke ryktene om at vi sikter mot et 250 siders nummer – men uansett; vi trenger stoff...

STAR WARS 1:

THE PHANTOM MENACE

har premiere USA om en uke, og vi ser ingen grunn til å la være å slenge oss på mediasirkuset, vi heller!

EX CATHEDRA

Spalten til Johannes H. Berg (formann for Ares Bjølsen / administrator for ARCON)

Tja, at ARCON er forsinket med brosjyremateriellet sitt, er dessverre ikke noe nytt. At det faktisk skal bli over midten av mai før Hovedbrosjyren kommer, er verre; vi får bare håpe at en kombinert kraftig PR-blitz og ekstra ressurser fra sponsoravtalen med Midgaard fører til at man kan klare å få vervet noen ekstra kongressdeltagere likevel. I praksis vil dette si at man får bruk for arbeidskraft til å sende ut saker & ting rundt 20-22 mai; meld dere til noen av de tilstedeværende ARCON-komité-medlemmene (J.H. Berg eller H. Ellingsen) dersom dere kan gi en håndsrekning her!

Vi regner ikke med at andre sider av ARCON-arbeidet skal bli like sterkt forsinket; har dere noe dere ønsker å komme med, bør dere derfor ta kontakt med noen av de før nevnte i komiteen, eller også henvende dere direkte til programsjef Svein Mathisen, på telefon 91 54 74 85, eller maile ham:
Svein.Mathisen@iu.hioslo.no.
Det er fortsatt god bruk for flere spillinnslag, og dessuten regner vi med at alle som kan være spilleder eller komme med egne brettspillsett vil være ytterst velkomne. Skulle noen av dere ha lyst til å være gophere (alminnelige medhjelpere) eller delta med noe annet, er det også bare å gi beskjed. Dere vil bli rikt belønnet, ikke minst med tilfredsstillelsen av å bidra til å gjøre Norges største spillkongress enda bedre!

Ellers har det vært mye annet som har foregått; vi har bl.a. vært innom de par Aniara-møtene som var nevnt i siste PHOBOS, og kunne der konstatere at mens det ikke kom så fryktelig mange på Tomas Mørkrids presentasjon av Fabula, dukket det opp desto flere på STAR WARS-treffet 7. mai. Nærmere 30 deltagere er ikke så vanlig på Aniara-møter! Dette lover jo godt for interessen rundt den nye filmen. Vi regner nok strengt tatt med at også rolle- og kortspillene med tema fra SW-universet vil nyte godt av et oppsving. Skjønt det er jo vanskelig å si hva det kan medføre for SW: THE RPG — i og med at West End Games visstnok er i ferd med å legge inn årene (ikke verken oppkjøp eller konkurs, men en styrt avviklingf, sies det...).

Uansett er det stort sett spennende tide for science fiction og fantasy på film; nå kommer jo også Peter Jacksons *Lord of the Rings*-dramatisering til å begynne innspilling på New Zealand etter sommerferien. Det skal bli tre filmer, og den første legger opp til premiere sommeren 2000. Dermed kan dette bli neste års svar på den bestselgeren STAR WARS viser alle tegn til å bli i 1999. Faktisk er filmen så dominerende på markedet — en ekte 900-punds gorilla[1] — at andre. konkurrerende spillefilmer inneværende sesong lider av frykt for å bli skjøvet helt ut av kinopublikums bevissthet. De frykter noe i likhet med det som skjedde med TITANIC, da mange potensielt lønnsomme prosjekter "gikk med i dragsuget". Men selv da var det jo alltids en del som ikke fikk billett, og dermed endte opp med å se noe annet; man snakket om en "overflow effect" også. Med andre ord kan det være noen som heller lanserer sitt produkt akkurat samtidig med STAR WARS 1: THE PHANTOM MENACE når den kommer drønnende inn i kinosalene fra 19. mai og utover.

Det er i hvert fall én sf-film av interesse som dukker opp temmelig snart: Er man medlem av *The Shadow Project*, kan man få sett THE MATRIX på en spesialvisning 12. juni; ellers har den premiere rundt ARCON; komiteen lurerpå om det kunne være mulig å få istand en førpremiere under festivalen. Det er altså snakk om en cyberpunk-film som har gjort det rimelig bra i USA, og som virker riktig så interessant. Skulle det dukke opp annet av interesse, vil vi forsøke å dekke det fremover på disse sider.

Fortsettes side 5

[1] "Where does a 900 pound gorilla sit? Anywhere it wants to."

Vinnertips for Monopol

Nå har en britisk professor regnet ut hvordan man vinner i Monopol. Sats på gatene med orange farger, er stalltipset.

→ THOR ARNE BRUN

Endelig! sier kanskje mange aktører i eiendomsbransjen. For alt vi vet er Monopol kanskje det mest populære spillet for eiendomsinvestorer,- forvaltere og - besittere. De fleste har i hvert fall en eller gang spilt monopol, og nå har du mulighet til å lære deg vinnertriksene.

Det er professor John Haigh ved Universitetet i Sussex som bedyrer at han funnet vinnerformelen for Monopol. Haigh har satt sammen et dataprogram som foretok millioner av terningkast, og nøkkelen til vinnerteorien ligger i ruten der alle spillerne statistisk sett havner flest ganger. Ifølge den britiske professoren er dette på gatene med orange farger. Dette er Grensen, Gabels gate eller Ringgata. Disse gatene ligger strategisk plassert henholdsvis seks, åtte og ni ganger fra fengselsruten. Sannsynligheten for å havne på disse adressene er dermed stor.

Også de røde

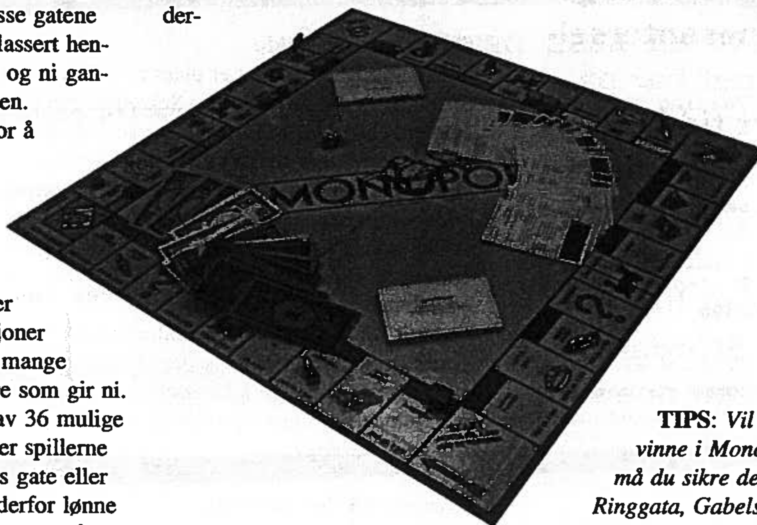
Med to terninger er det fem kombinasjoner som gir seks, like mange som gir åtte og fire som gir ni. Dette betyr at 14 av 36 mulige kombinasjoner fører spillerne til Grensen, Gabels gate eller Ringgata. Det vil derfor lønne seg å kjøpe disse gatene så raskt som mulig. Krev inn leieinntektene med hard hånd, og sjansen er stor for at leilendingene raskt presses ut i et økonomisk uføre.

De røde gatene, som ligger rett etter fengselet, er også en bra investering. Det samme gjelder de lyseblå og grønne gatene, altså Prinsens gate, Øvre Slottsgate, Sinsen, Pilestredet og Trosterudveien.

- Helt enig

Professor John Haigh får følge av regjerende britisk mester i Monopol, Mike Grabsky. Han går alltid etter de orange gatene når han spiller Monopol. Årelang erfaring ligger bak Grabskys konklusjoner, og han er derfor ikke det spor overrasket over Haighs matematiske oppdagelser.

Det hører med til historien at John Haigh personlig holder seg unna spill. Han sier han vet for mye om tall til å ta sjansen på gambling. ■



TIPS: *Vil du vinne i Monopol, må du sikre deg Ringgata, Gabels gate og Grensen.*

PHOBOS

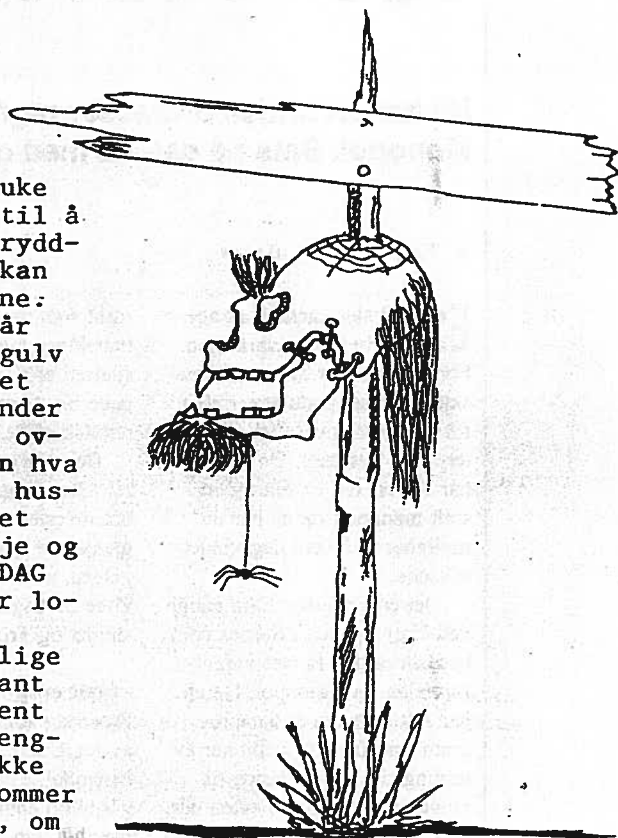
NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 9, tirsdag 9. mai 1989

Redaksjonelt

Det er ikke noe hyggelig å måtte bruke plass i alle redaksjonelt-spaltene til å kjefte på folk angående vasking og rydding. Men dette problemet må løses; kan vi ikke greie det, mister vi lokalene. Det er lite vi kan stille opp med når utleier kommer og klager på skitne gulv og søppel i krokene. Av og til er det kanskje ikke vårt søppel, og det hender rett som det er at andre leietagere overlater til oss å vaske for seg, men hva så? Som den mest regulære bruker av huset, vil vi uansett få skylden for det meste som måtte forekomme av slitasje og møkk. UANSETT MÅ VI VASKE HVER TIRSDAG (og eventuelle andre dager vi bruker lokalene).

Poenget er at de mer innsatsvillige og oppofrende personene i styret/blant de aktive ikke gidder å holde det rent etter forsøplere og unnasluntrere lenger. Dermed går vi tilbake til å trekke lodd om å vaske igjen. Enhver som kommer på møtene er forpliktet til å vaske, om loddet faller på vedkommende. Se den enkle oversikten unver, og en lengre forklaring inni bladet.



DU MÅ LESE DETTE!

Vasking av lokalene har blitt et ganske alvorlig problem for klubben. Styret har nå vedtatt:

1. Alle som setter sin fot innenfor døren på et tirsdagsmøte må være forberedt på at de kan bli trukket ut til å vaske, og at de i så fall ikke kan gå før kl. 2345.

2. Ingen kan regne med å få være i lokalene lenger enn til kl. 2300.

Hvis du er medlem og på grunn av disse reglene ikke lenger kan komme på møtene, vil du få refundert kr. 30,- av medlemskontingenten.

BURGERMONSTRET

Frequency:	Unique
No. Appearing:	1
Armour Class:	3
Move (by foot)	3''
- driving	Never (passenger only)
- swimming	Floating only
Hit Dice:	2
- if hungry	10
- in Lair	20 (see below)
% in Lair	80 % (see below)
Treasure Type:	B(ooks)
No attacks:	See below
Damage/attack	Special, see below
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	See below
Intelligence:	18 (see below)
Alignment:	Awful Greedy
Size:	Very Large
Psionic Ability:	See below

This monster is rarely seen in daylight unless it is moving between its lairs. The daytime lair is filled with weird items. These have been identified by the monster, and is now beeing pushed onto innocent bystanders (or passers) to finance its search for new weird items. (see below). It looks harmless but is not. Two modes of attack and one of defense is known, but more must excist. Just like snakes do, this monster paralyses its victim by staring intensely for a while, then jumps forward and either sits down on you - or use a club attack. The other attack mode is talking (yes, lots of it - tons of it) which pacifies the area in 30 feet radius. The defense mode is screaming - this scream has been heard once (yes, it took 3T20 SAN points away) and is reputed to reach the monsters home dimension and enable three more monsters of the same type to gate thru. This monster comes from another dimension and little is known about its origin, but investigators tunneling below the Vigeland park reported several interesting items before they disappeared mysteriously.

The monsters name is really Urgh-glurkhz-schllafs-yoth-ba-soggoth and translates into something like (yes, he's also disappeared lately) "Offspring of The Great Unclean One that is Not To Be Named".

The monster has the abilities of a 9th level magic-user, but only if its familiar is in the vicinity. The familiar is covered by an illusion that makes it appear a cat.

The monster is collecting weird items because it is searching for a spell that will 1) transfer him home to his home town of Fandonia, 2) instantly teleport every burger or pizza or peanut or coke into his stomach/mouth/bag or whatever and 3) teleport one copy of all weird items in this world that is not yet in its possession.

When the monster is not in its lairs, it is on its way to one of them (5%), or out somewhere sampling new weird items (like this thing yore reading now - WATCH OUT!!!). This is most commonly a cinema (14%) or convension or bookshop (1%).

Magic resistance 90% in lair if familiar is close, 45% if familiar is away, 0 % outside lair. Special defenses include a cloaking spell that hides its tentacles.

Should you still have any smart ideas about bothering this monster forget it - the monster will remember you and every aspect about your life, your friends, your hobbies, your hob-bits -er habits (sorry about that- I'm getting hungry) and then it will strike - game over!

Please note that this monster is one of the masters of the local monster gaming club. Its favorite game is OGRE (dont tell us why) or ANY GAME BIG ENOUGH so the opponents cannot discover that this monster moves the same piece many times in the same gameturn. (Hah - so you thought we did not discover you!) It is also rumored that this monster once played a full session of AD&D without leaving the table for a "few hours" to do "something important". The monster has a natural armour class of 3, not including shoulder bag and carrier bags - all of which improve its armour class against frontal attacks by one. Please note that the monster is more dangerous if hungry or in its lair (it is never hungry in its lair)

Geir Aalslim (husk navn neste gang)

4

Fortsatt fra side 2

Nå skal jo ikke dette være noen ren nyhets-spalte, akkurat — på den annen side er det jo noe begrenset hva man kan får med i redaksjo-nelt. Det viktigste er jo å holde folk informert om saker & ting som rører seg ute blant spillinteresserte. Vi håper på at flere organisa-toriske intiativ kan bære frukt i ukenen frem til ARCON; det dreier seg både om forsøkene på å gjenopplive IMAGONEM og diverse ting m.h.t. annen organisering. Alt slikt bør være av interesse for Ares' medlemmer, skulle vi tro!

Johannes H. Berg

NYTT SPILLTREFF (*Oslo Spillforum*) kombinert med *gopher-party* for **ARCON** hjemme hos Johannes H. Berg søndag 30/5 1999 fra kl. 1500. **Er du interessert, ta kontakt!**

:skråblikk



FULL KONSENTRASJON: Thomas Mørkrid har total oppmerksomhet fra niåringene når han legger ut om farene som truer i Fabulas verden.
Foto: JEANETTE LANDFALL

Drager og troll etter skoletid

Thomas Mørkrid (36) har laget det første norske komplette rollespillet, Fabula. Det er det mange som er glade for.

Å spille Fabula er det mest populære tiltaket i skolefritidsordningen ved Nøklevann skole i Oslo.



SISSEL FANTOFT

– Det er morsomt, spennende og noen ganger skummelt. Vi har bare møtt én drage, og da pissa jeg på meg. I spillet altså, forteller Andreas Kjeilgaard (9) ivrig, og fortsetter:

– Man får seg en god latter når man spiller Fabula.

I Fabula er Thomas spillmester og sitter med all informasjon. Ungene får utlevert et oppdrag og må hele tida ta avgjørelser etter hvert som de møter nye farer. På slutten av hver time teller Thomas opp poengene de har samlet.

Thomas har spilt hjemmesnekret rollespill med en kameratgjeng siden 1987.

– Jeg laget et spill som var forløperen til Fabula, og etter at jeg fikk kontakt med Cappelen, videreutviklet jeg konseptet.

Spindelspyttere

På Nøklevann skole er stemningen elektrisk når Thomas opplyser gruppa om at de må ta opp kampen med noen troll.

– Disse ungene har virkelig noen skjellsettende opplevelser. Jeg hadde en gutt som syntes det ble så spennende at han gjemte seg under en haug med skoleransler mens han pep etter fortsettelsen, forteller Thomas.

Spillerne har full råderett over rollen sin, men må også ta konsekvensene av valgene sine.

Bom stille

– Fabula passer for unger helt fra sju-åtteårsalderen og oppover. Kursene mine er på seks ganger, men etterpå kan de fortsette selv. Jeg har også spillmesterkurs.

Å få fem niåringer til å sitte bom stille etter en lang skoledag virker kanskje umulig, men rundt bordet på Nøklevann skole høres ikke en lyd når Thomas forteller om drager, troll og spindelspyttere.

...siste ord *«Rollespill er rett og slett en sunn hobby som er kjempegøy!»*
THOMAS MØRKRID, ROLLESPILLFORFATTER

VEDSTÅENDE TEKST: er et produkt av Tomas Mørkrids "våroffensiv" i pressen (klipp fra DAGBLADET søndag 18. april) i forbindelse med lanseringen av rollespillet *Fabula* på Cappelen.